SJORS

BEHOORT BIJ PANORAMA 22 DECEMBER 1938



ONVERWACHT GEZELSCHAP



DE 3 VUURMANNETJES



Op de Knetterberg in het land van Woe-Wi woonde Kali, het oude opperhoofd der vuurmannetjes.

Kali had slechts drie zoontjes, namelijk Kni, Kno en Knu, maar hij had heel wat met die kleine deugnieten te stellen, want ze zaten geen ogenblik stil en waren er steeds maar op uit om allerlei kattekwaad uit te halen.

Kali gebruikte geen knuppel om ze in toom te houden, o nee, want dat hielp bij vuurmannetjes geen steek. Wanneer ze ondeugend waren of niet wilden luisteren, nam hij ze beet en liet ze tot halverwege hun lichaam in het ijskoude water zakken.

En dan had je moeten horen, hoe ze om genade smeekten en bang waren, dat hun levenslichtje helemaal zou worden uitgeblazen.

Dan ging het telkens een tijdje goed en Kali had niet te klagen over zijn Kni, Kno en Knu. Maar....

Ja, zo gaat het. Ook vuurmannetjes krijgen het wel eens te kwaad met zichzelf. Op zekere dag zagen ze de kans schoon en ze knepen er tussen uit. Alle drie, want Knu, die de kleinste was van de drie, wilde mee van de partij zijn.

En daar ze dachten, dat elk wel mans genoeg was om voor zichzelf te zorgen, gingen ze ook alle drie een andere kant op. Jullie kunnen zich wel indenken hoe boos Kali was, toen hij merkte, dat zijn kroost verdwenen was, maar hij was overtuigd, dat geen van zijn drie afstammelingen nog ooit in het ouderlijke nest zou terugkeren.

En Kali had waarachtig bijna gelijk.

Kni, die verreweg de sterkste en dapperste was van de drie, liep dag en nacht door. De mensen zagen hem wel en staken dreigend hun vuisten op, maar daar trok Kni zich geen zier van aan. Hij huppelde verder, at van wat hij kon krijgen, vermeed zorgvuldig alles wat hem kon hinderen of kwetsen en droomde er van eens zo'n machtig vuurmannetje te worden als Kali, zijn vader.

Op een middag kwam Kni aan een grote boerenwoning, omgeven door hoge, wuivende peppels.

Kni zijn keel was kurkdroog van het lopen en wandelen en die schaduw onder de peppels leek hem geen onaardig plekje om zijn vermoeide beentjes en armpjes wat rust te gunnen.

Er heerste echter een gezellige drukte op het erf van de boerderij. Geen wonder ook. De boer was rijk en die morgen was zijn enige zoon in het huwelijk getreden. Het vette kalf was geslacht en van heinde en ver waren vrienden en bekenden genodigd om mee het bruiloftsfeest te komen vieren.

Kni werd nieuwsgierig door al die drukte en vergat zijn vermoeidheid. Hij huppelde het woonhuis binnen en zag in de grote versierde kamer een lange tafel staan, volbeladen met dampende schotels en allerlei lekkers. Kni voelde zich nog dorstiger worden. Zonder zich te bedenken sprong hij op de tafel, tippelde tussen de borden door en toen hij bij een volle kan wijn kwam, sprong hij op de rand, verloor zijn evenwicht en viel in de wijn, waar hij hopeloos in verdronk.

Toen de wijn werd geschonken, waren de gasten een en al lof, want ze getuigden, dat ze nog nooit te voren zo'n vurige wijn hadden gedronken.

Zo stierf vuurman Kali's oudste zoon.

Kno bracht het er geen sikkepit beter af, maar hij redde ten minste zijn leven. Luister maar, hoe het hem verging.

Kno was naar het zuiden gegaan. Ik ben sterk, dacht hij, en ik kan heel wat hebben. Ik ga rond de wereld lopen en wanneer ik mijn oom Voevi ontmoet, vraag ik van hem een kleine vuurberg ter leen en ga daarin wonen. Dan



zet ik 's avonds de hele hemel in lichter laaie, dat de mensen heinde en ver schrikken en beven en mijn macht bewonderen.

Kno was niet zo bijster gesteld op de mensen, omdat hij nooit door hen werd vertroeteld, en zij hem allerlei lelijke plannetjes toeschreven en iedereen voor hem waarschuwden.

Hij kwam aan een woning, waar veel kinderen woonden en speelden en hij besloot de kinderen een poets te bakken. Hij liep rondom hen, tippelde voor hen uit en wanneer ze dachten, dat ze hem te pakken hadden, begonnen ze luid te gillen. Kno had ze in hun vingers gebeten en de littekens waren duidelijk te zien.

Toen dat spelletje een tijdje had geduurd, kwam de moeder van de kinderen eens kijken en ze had het vuurmannetje gauw genoeg ontdekt.

„Jij stoute, ondeugende bengel," riep ze kwaad, „wacht maar, ik zal je leren mijn kindertjes voor de mal te houden."

En ze zette Kno na. Kno liep wat hij kon, maar zijn beentjes waren niet opgewassen tegen de snelheid van de nijdige vrouw. Ze kreeg hem te pakken, net toen hij zich in een grote hooiberg wilde verstoppen en hoe hij ook spartelde en slingerde met zijn beentjes, ze liet hem niet meer los.

„Kom jij maar eens mee," lachte ze, „ik zal je eens precies wijzen waar je thuis hoort."

En ze opende de deur van het grote fornuis en wierp hem erin. Waarna ze de deur stevig sloot.

De kinderen stonden voor de kachel en hoorden het vuurmannetje te keer gaan als een dolleman. Het knetterde en sputterde. Het beukte tegen de gesloten deur en wilde er uit, maar het was uit met zijn vrijheid.

En zo verloor vuurman Kali ook zijn tweeden zoon.

En Knu, die de kleinste was? Die kwam er nog het beste van af. Ofschoon niet zonder kleerscheuren. Knu had geen haast. Toen hij ver genoeg verwijderd was van de Knetterberg om geen achtervolging meer te moeten vrezen, deed hij het verder op zijn gemak.

„Ik kom er wel," zei Knu. „Haast en spoed zijn zelden goed en mijn twee broers zullen nog wel een stukje van de wereld overlaten."

Nu eens ging hij aan de rand van een sloot zitten, spiegelde zich in het heldere water, trok dan weer verder, maar liet nergens een spoor na. Alles was nog bedekt met rijp en Knu's beentjes kregen heel wat werk te verzetten. Zo vorderde hij toch maar heel langzaam.

Toen de avond begon te vallen keek hij uit naar een geschikte schuilplaats. Hij meende die te vinden in het grote bos, dat links van hem lag, en hij huppelde er op aan. Een paar hazen schoten voorbij, bleven even zitten, toen ze hem zagen, maar kozen snel het hazenpad, zodra Knu aanstalten maakte nader kennis te maken met hen.



Hij liep rondom hen, tippelde voor hen uit....

Opeens kwam er ook een andere viervoeter aanzetten. Het was Juno, de hond van den boswachter. Daar stond hij, met zijn vier poten stevig in de sneeuw geplant. Hij blafte, totdat hij er schor van werd en toen beet hij naar het vuurmannetje. Maar Knu beet even hard terug en Juno duikelde in de sneeuw en gilde het uit.

Knerf, de boswachter, deed juist zijn ronde en zag de vreemde buitelingen van zijn hond. Hij dacht, dat het dier misschien een vossenhol had ontdekt en kwam snel naderbij, maar hij schudde het hoofd, want hij zag niets. Knu was stilletjes verder geslopen en tot bij de rand van het bos gekomen. Maar Knerf was geen domoor.

„Wanneer mijn hond zich zo dwaas aanstelt, is er iets," dacht hij „en waar iets is, moet ook iets te zien zijn."

En daarom zocht hij en vond weldra het spoor van kleine Knu en hij kwam bijna even vlug aan de rand van het bos als Knu zelf, die bevend onder wat sprokkelhout wegkroop.

„Haha," riep Knerf, „daar heb ik je, kleine schavuit."

En te zelfder tijd kwam zijn zwaargelaarsde voet op het kreupelhout neer, totdat er van Knu niets meer te zien was. Het was gelukkig voor Knu, dat hij onder het hout op een zachte hoop sneeuw lag anders was zijn levenslichtje zeker en vast uitgetrapt geweest. Knerf meende, dat Knu dood was en trok verder met zijn hond. Maar Knu was niet dood. Hij was er alleen maar allerellendigst aan toe en snakte wel een uur lang naar adem. Ten slotte voelde hij toch wat van zijn krachten terugkeren, maar hij deed de hele nacht geen oog dicht.

En toen het morgen werd, keek hij bedroefd in de richting, waar de Knetterberg lag.

„Ik had het thuis zo goed," zuchtte Knu, „ik geloof, dat ik naar Kali terugga."

En dat deed Knu. Hij ontmoette nog veel gevaren op zijn weg, maar het verlangen om zijn vader terug te zien gaf hem de kracht alles te overwinnen.

Toen hij zo onverwachts thuiskwam, was Kali heel blij, dat hij ten minste zijn jongsten zoon terugzag, zodat hij vergat hem, zoals zijn gewoonte was, eventjes in het ijskoude water te dompelen.

Die avond was er feest op de Knetterberg en de mensen, die van beneden de dansende lichtjes zagen, keken vreemd op en zeiden:

„De vuurmannetjes vieren weer feest, het zal een kwade winter worden voor ons."

Maar daar trokken de vuurmannetjes zich niets van aan. Ze dansten en sprongen en vierden feest tot in de vroege morgen, maar geen van hen daalde af van de Knetterberg en toen het morgen was, gingen ze allemaal netjes slapen.

Vanaf die dag is Knu ook netjes thuisgebleven en het gerucht doet de ronde, dat hij zijn vader Kali weldra op de troon der vuurmannetjes zal opvolgen. Maar dat zullen we nog moeten afwachten.

V. LATTE



PRINS VALIANT

RIDDER ZONDER VREES

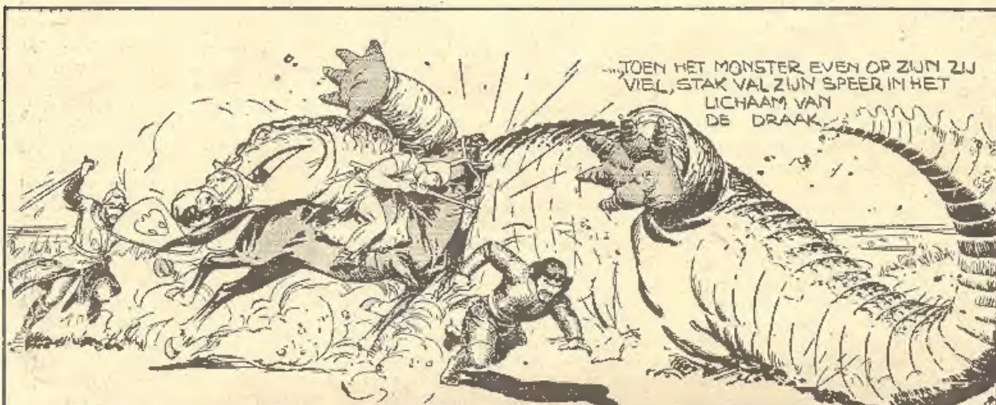
DOOR HAROLD R. FOSTER

















KITTY MUIS EN HAAR HOND

DOOR BRANDON WALSH













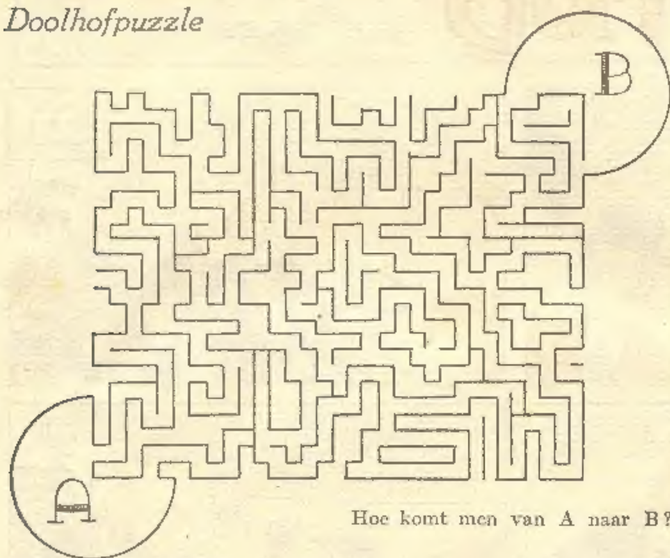






BONT ALLERLEI

Doolhofpuzzle



Hoe komt men van A naar B?

Oplossingen vorig nummer

KERSTPUZZLE

Prettig Kerstfeest aan allen.
(Pre-tti-g Ke-rst-fee-st)

WAAR IS DIE AGENT?

Plaatje een kwart slag naar rechts omdraaien. Dan zien jullie den agent aan de voet van de eerste boom.

WAT IS DAT?

Giraffe.

LETTERRAADSEL

K O E
O O R
L I G

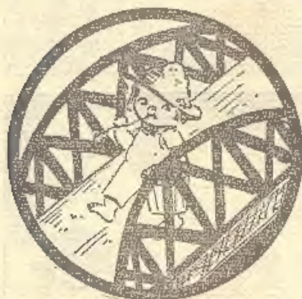
SPREEKWOORDENREBUS 17

Als de nood het hoogst is,
is de redding het meest nabij.

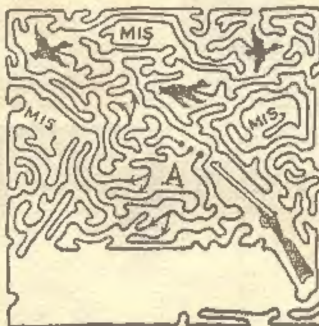
KUNSTJE MET LUCIFERS



Spreekwoordenrebus 18



Hoe luidt het spreekwoord, dat door deze tekening wordt voorgesteld?



Wie raakt ze alle drie?

Dit is een groot jachtveld. In het midden, daar, waar de letter A staat, bevinden zich de drie beginpunten. In het veld zelf zijn er drie wilde eendjes. Ieder van jullie mag drie schoten lossen en moet proberen met elk schot een eendje te raken. Je kiest dus een van de drie beginpunten en volgt de lijn. kom je bij een eend. dan boek je 'n punt, loopt het.... mis, dan heb je 'n kans verspeeld en mag je nog twee keer proberen. Dus goed oppassen en vooral: goed mikken!

Tweeletterpuzzle

Hier heb je 5 woordjes:
1. Haarnet. 2 Gapers. 3. Kolenlagen. 4. Attent. 5. Olmen.

In elk van die woorden mogen jullie 2 letters veranderen en dan moet je hebben:

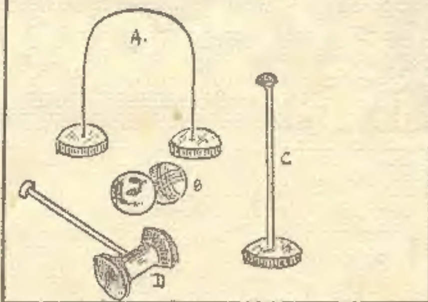
1. Een stad in Nederland.
2. Een stad in Italië.
3. Een stad in Denemarken.
4. Een stad in Griekenland.
5. Een stad in België.

Bijvoorbeeld: van het woordje radijs zou je door verandering van de r en de d kunnen maken: Parijs, enz.

Waar is de zevende? Hier zijn zeven personen bezig elkaar lustig te bekogelen met sneeuwballen. Zijn er maar zes? Toch niet! Er is ook nog een zevende (de hond niet meegerekend, hoor!). Kijk maar goed, wáár hij zit.



TAFEL-CRICKET



Benodigd: Negen boogjes A — 2 paaltjes C — een paar flinke glazen knikkers B en een hamertje D. Alles zelf te vervaardigen, behalve natuurlijk de knikkers.

De negen boogjes A maak je van een stukje ijzer- of koperdraad dat je ombuigt en vastzet in een schijfje kurk. Hetzelfde doe je met de twee paaltjes C. Voor 't hamertje neem je 'n klosje. Je boort een gaatje in de as en steekt er een dun rond houtje in. Nu ben je klaar om 't spel te beginnen.

De negen boogjes stel je op, zoals fig. II aangeeft. Een iets langere tafel is buitengewoon geschikt, maar een korte doet het hem ook wel. De glazen knikker plaats je tussen het paaltje en boog 1. Hier volgen nu de regels van dit leuke handigheidsspelletje.

1. Doel van het spel is, de knikker achtereenvolgens door ieder boogje te slaan, beginnend met no. 1. Is de knikker door 1, 2, 3, 4, 5, 6 en 7 geweest, dan m o e t de knikker paal B even raken. Dan gaat hij terug door 7 en 6, vervolgens door 8, weer door 4, door 9, 2 en 1 en raakt paal A. De speler die daar het eerst in slaagt, wint de partij.

2. Om te zien wie begint, plaatst elke speler zijn bal vóór boog 1 en slaat hem er door. Wie 't dichtst bij paal B komt, mag beginnen.

3. Elke speler begint met z'n bal te plaatsen op de helft tussen paal A en boog 1. Men mag z'n bal door de boog slaan of in de richting van elke andere reeds gespeelde bal om die uit het veld te werken.

4. Een bal, die een boog mist, moet blijven liggen, totdat hij weer aan de beurt is. Wie een boog „maakt", mag doorspelen.

5. Wie, na een boog te hebben „genomen", een andere bal raakt, mag doorspelen. Men mag echter nooit twee keer achter elkaar een andere bal raken, tenzij men eerst weer een boog neemt.

6. Een bal, die van de tafel rolt, moet er weer opgelegd worden, precies dáár, wáár hij overboord ging, of vier vingers breedte van de rand.

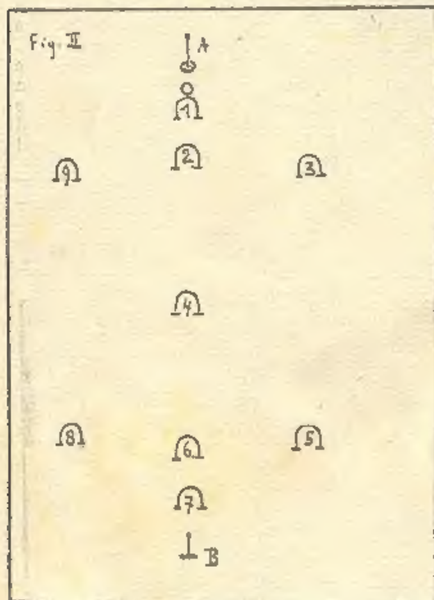
7. Heeft een bal alle boogjes genomen en is hij beland bij paal A, dan behoeft de speler niet dadelijk paal A te raken. Hij mag wachten en proberen de andere ballen tegen te houden. Hij mag echter telkens maar één keer op de andere ballen spelen en behoeft niet meer onder de boogjes door te gaan. Van elke willekeurige plaats mag hij verder op paal A spelen.

8. Men kan dit spelletje met z'n tweeën spelen of met z'n vieren. In welk geval ieder voor zich alleen speelt, dus met 4 verschillende ballen, of twee tegen twee. Dan met twee ballen.

Het is een heel spannend spel, dat veel handigheid vereist. Een tikje te hard en de knikker rolt te ver en dan verliest men heel wat tijd en beurten voordat men onder 't boogje door is. Het is uitkijken en berekenen, maar het loont in alle opzichten de moeite.

En wat méér is: het kost zo goed als niets en je krijgt er best de lange winteravonden mee om. Leer eerst goed de 7 eerste spelregels. Ze zijn niet moeilijk. Veel succes en menige prettige avond.

V. L.





SJORS VOORZITTER VAN DE REBELLEN-CLUB DOET GOED























